COMARQUES DE CATALUNYA

AUTORS

José García Alcocer

Josep Lluis Baquero Carretero

Josep Torres Mas

Florenci Pla Altisent

Pere Roig Plans

Josep Mª Grau Llagostera

Roberto Fernández Antolín

1 ESPECIFICACIONS GENERALS 2
- 1.1 NOM PROGRAMA 2
- 1.2 AUTORS 2
- 1.3 TEMÀTICA 2
- 1.4 ASSIGNATURES 2
- 1.5 NIVELL ESCOLAR 2

2 INSTRUCCIONS DE FUNCIONAMENT 3
- 2.1 INSTRUCCIONS 3
- 2.2 ESQUEMA 5

3 ASPECTES PEDAGÒGICS 6
- 3.1 OBJECTIUS 6
- 3.2 CONEIXEMENTS PREVIS 7
- 3.3 METODOLOGIA D'ÚS 7

4 DOCUMENTACIÓ PER A L'ALUMNE 12
- 4.1 RUTES I REGIONS 12
- 4.2 COMARQUES: dades demogràfiques 13
- 4.3 POBLACIONS GRANS: més de 25.000 habitants 14
- 4.4 MAPES TEMÀTICS 15

5 CANVI DE DADES 20

1 ESPECIFICACIONS GENERALS

1.1 NOM PROGRAMA

Comarques de Catalunya

1.2 AUTORS: José García Alcocer
Josep Lluis Baquero Carretero
Josep Torres Mas
Florenci Pla Altisent
Pere Roig Plans
Josep Mª Grau Llagostera
Roberto Fernández Antolín

Agraïm a l'Institut de Tecnologia Educativa del M.E.C. els comentaris que han ajudat a millorar aquesta segona versió del programa.

1.3 TEMÀTICA

Coneixement de Catalunya. Tant aspectes històrics, com socials, culturals, geogràfics... referits a cada una de les comarques històriques i també al conjunt del país. Té, igualment, un component deductiu a partir d'elements topològics i de la pròpia seqüència del joc.

1.4 ASSIGNATURES

Area de Socials. Història i Geografia.

1.5 NIVELL ESCOLAR

Aquest programa és dirigit fonamentalment a alumnes de 12 a 16 anys. És a dir, a alumnes de Segona Etapa d'Ensenyament General Bàsic i Primer cicle de Secundària.

En el cas d'alumnes de FP i BUP s'hi afegeix la utilitat de model d'anàlisi d'un territori, aplicable a d'altres circumstàncies i llocs.

2 INSTRUCCIONS DE FUNCIONAMENT

2.1 INSTRUCCIONS

COMARQUES I RUTES.

Les comarques, a efectes del joc, s'agrupen en rutes i es tracta de viatjar pel país recorrent el màxim de rutes en el mínim temps figurat de viatge. Es pot considerar un bon ritme una comarca diària. Viatjar vol dir, en aquest cas, reconèixer en quina comarca estem.

Les comarques de cada ruta, en nombre aproximat de 6, són frontereres cada una amb la següent i estan agrupades perquè tenen algun element comú, sigui històric, socieconòmic, etc. Val a dir que aquest element comú només és una anècdota del joc, no és el caràcter definitori de les comarques. Aquesta relació és anunciada a l'inici i al final de la ruta. No s'ha de confondre una Ruta amb una "Regió".Una comarca pot pertànyer a més d'una ruta; per tant la podem visitar més d'una vegada.

TIPUS D'INFORMACIONS.

Per aconseguir esbrinar on som, i poder així continuar el viatge, disposem d'un seguit de pistes, de quatre tipus:

--Informacions sobre la comarca en qüestió: el programa ofereix sempre un mínim de dues informacions, i mitjançant el menú se'n poden obtenir fins a cinc (tenen recàrrec de temps). Són de text o gràfiques, i el seu contingut és variat. No es redueixen a dades que el jugador ha de conèixer prèviament, sinó que hi ha informacions que exigeixen raonament lògic o espaial. Les de text es poden tornar a veure conjuntament prement **F1**.

--Ajudes disponibles permanentment (sense recàrrec de temps): mapa de comarques ja visitades, relleu de la ruta, relació dels noms de les comarques.

--Informacions temàtiques sobre el conjunt del país (també fan passar el temps del viatge). Se'n poden utilizar fins a un màxim de 3 per cada ruta.

--Ajudes especials, una per ruta (verificació d'hipòtesi) o per jugada (veure les comarques de la ruta).

TEMPS DE VIATGE I FI DEL JOC.

El mínim de temps per comarca és de 16 hores (de les dues infomacions mínimes) i el màxim 48 (cas d'errada). Sense comptar el temps invertit a consultar les ajudes (variable

entre 5 i 15 hores). Una vegada es dóna resposta, encertada o no, es passa a la següent comarca; però si és errònia el programa presenta 5 informacions de la comarca que l'usuari ha confós amb la visitada.

El programa pot acabar en el moment que es vulgui, triant les opcions corresponents als menús de joc i principal, o bé acaba per si mateix quan s'arriba al final d'una ruta havent superat un dels terminis següents:

- 45 o 30 dies de viatge figurat, segons la dificultat triada.
- 30 minuts reals des de l'inici del joc.

A cada fi de ruta i al final del joc s'ofereixen uns resultats: nombre de comarques visitades, i nombre de dies i hores invertides.

DOS NIVELLS DE DIFICULTAT

Es pot jugar a dos nivells de dificultat: senzill i normal.
En el joc normal, a diferència del senzill:

-- no es pot triar la ruta, la qual surt a l'atzar.
-- no es poden veure prèviament les comarques que la formen.
-- el límit del viatge se situa als 45 dies, mentre que en el senzill a 30 dies.
-- en l'ajuda on es presenta la silueta de la comarca, questa està girada
-- només s'indica a l'inici d'una ruta el tema que la identifica, sense descripció de les seves característiques.

INTERACCIO: PANTALLA I TECLAT

Quasi bé tota la relació de l'usuari amb el programa es fa mitjançant la selecció de l'opció desitjada en diferents menús (situats a la línia inferior de la pantalla). En aquesta, cal il.luminar una opció prement successivament la Barra Espaiadora i executar-la prement la tecla ↵.

Només cal escriure un text quan es demana el nom del jugador i quan es respon el nom de la comarca que s'està visitant. En aquest cas, és indiferent l'ús de majúscules o minúscules i el fet de posar o no els articles davant el nom de comarca (L'Anoia = Anoia).

Per passar d'una acció a la següent o al proper Menú es fa servir la tecla de funció F10, la qual cosa s'indica en un requadre a l'angle superior dret de la pantalla.

Tota la interacció: missatges, informacions i entrada de respostes es fa a les línies superiors de la pantalla.

CANVI DE DADES

Una possibilitat del programa, accessible des del menú principal és el canvi de les dades de text, així com de les rutes, quant als tipus i a les comarques que les componen.

Aquesta opció es pot fer servir, també, per llistar tota la informació de text o bé per corregir possibles errades.

Una vegada s'abandona aquest programa de canvi s'enllaça de nou amb el de Comarques, des del seu punt inicial.

A l'apartat 5 d'aquesta documentació trobareu més informació sobre aquest punt.

2.2 <u>ESQUEMA</u>

COMARCA ↵

((Menú Inicial))

JOC SENZILL	JOC NORMAL	CANVI DADES
triar ruta	ruta a l'atzar	canvi.com

((Menú Principal))

DOCUMENTACIÓ	ANAR A JUGAR	REGLES DE JOC	ACABAR

Informació sobre la ruta
2 Informacions sobre primera comarca

((Menú de Joc))

DONAR RESPOSTA i passa següent	MÉS INFORMACIÓ fins a 3 més	MAPA GENERAL del viatge	RELLEU capitals
GUIA TEMÀTICA menú de temes	VERIFICAR HIPÒTESI	COMARQUES relació de noms	MENÚ PRINCIPAL

Veure ubicació comarca hipotètica o
Veure informació variada

3 ASPECTES PEDAGÒGICS

3.1 OBJECTIUS

QUADRE CIENTÍFIC

Geografia física i política de Catalunya.
Història elemental recent i antiga de Catalunya
Cultura general: folklore, dites, gastronomia, excursions...
Iniciació matemàtica:
- Percentatges i operacions elementals
- Diagrames, relleus acotats, plànols i gràfics en general.
- Elements de topologia i d'atzar.

OBJETIUS

Millorar el coneixement de Catalunya abastant aspectes diferents: història recent i antiga, geografia general, folklore, sectors productius...

Conèixer la divisió comarcal: ubicació geogràfica, trets definitoris principals.

Contextualitzar la comarca indicant la seva interacció amb àmbits geogràfics més amplis i amb el conjunt del país. Les dades que el programa ofereix son referides a les comarqes, zones supracomarcals i Catalunya.

Exercitar nocions de topologia, orientació i desplaçaments a l'espai, així com tècniques de representació diverses, gràcies a la utilització de gràfics de diferents tipus.

Transmetre un model d'anàlisi d'un territori que hom podrà aplicar a una altra situació diferent, intra o extranacional (un poble, Europa...). Del model podríem destacar-ne, entre d'altres trets, la necessitat de coordinar les dades (coneixements) i els mètodes (procediments).

Emprar la capacitat lògico-deductiva: establir analogies, fer síntesis, veure implicacions, procedir del particular al general i viceversa. Hom fa referència a la lògica, el càlcul, la topologia, la intuïció i la comprensió de gràfics. Tot plegat facilitarà l'accés a la resposta correcta per altres camins que el del simple enciclopedisme (encara que la major part de la informació té contingut històrico-geogràfic).

Estimular l'estratègia per tal d'administrar i complementar els diferents recursos (amb recàrrec de temps i sense) que ofereix el programa, ajudes, informacions temàtiques, etc.

Estimular la recerca bibliogràfica i de dades en general, així com l'estructuració de la informació: es permet variar totalment o parcial les dades i els itineraris.

Potenciar el treball en equip. Per això l'usuari serà un grup.

3.2 CONEIXEMENTS PREVIS

Encara que no és imprescindible per seguir el programa, és convenient, per tal d'incrementar la motivació i l'interès, tenir uns coneixements generals sobre aspectes diferents: història recent i antiga, geografia general, folklore, sectors productius, que poden ser fruit d'estudi acadèmic anterior o adquirits a través de vivències i del contacte físic amb la realitat del país.

3.3 METODOLOGIA D'ÚS

PROCÉS

Dins del nivell de dificultat escollit hom preveu de seguir diferents fases:

.L'ordinador mostra dues característiques de la comarca a encertar.

.El grup-usuari pot donar resposta o demanar ajuts (més característiques).

.Pot demanar ajuts especials en qualsevol moment.

.Pot demanar, en qualsevol moment, material complementari: informació d'un tòpic sobre el conjunt de Catalunya...

.El grup-usuari dóna la resposta. Si no encerta el nom de la comarca no té opció a dir un altre nom. L'ordinador mostrarà a la pantalla la resposta correcta, donarà informació sobre la comarca equivocada i tot seguit apareixerà la primera característica de la següent comarca a endevinar.

PROPOSTA DIDÀCTICA NÚM 1 : "La meva comarca"

Primera Fase: "Joc Senzill"

Triar la ruta a la qual pertany la comarca on és situat l'Institut. Repetir-ho en el cas que formi part de més d'un itinerari. Es pot establir una competició entre els diferents grups.
Triar una ruta que transcorri molt propera a l'anterior, per comarques veïnes a la pròpia.

Segona Fase: "Joc Normal"

Recórrer un nombre de rutes igual al visitat en la primera fase del joc. Fer una comparació del temps total emprat, probablement més alt en aquesta segona fase. Estimular la utilizació del conjunt d'ajudes i recursos que ofereix el programa, especialment la formulació d'hipòtesis.

PROPOSTA DIDÀCTICA NÚM 2: "Regions i Rutes"

Primera Fase:

Explicar la gènesi històrica de la divisió comarcal i la interrelació amb les regions, províncies, comentari o estudi sobre les Lleis d'Ordenació Territorial, etc.

Dividir la classe en nou grups i assignar a cada un una regió, que haurà d'estudiar i de la qual haurà de recollir informació de tipus variat o específic segons la temàtica de l'assignatura de què es tracti. L'apartat 5è -Documentació- dóna una informació que pot servir de punt de partida.

Segona Fase:

Com a complement i comprovació del coneixement adquirit jugaran a recórrer les rutes que, segons el quadre " Regions i Rutes" (apartat 5), passen per la regió que han estudiat. Es farà servir l'opció de "Joc Senzill".

Es pot establir una competició entre els diferents grups. La puntuació (temps de viatge) caldrà reajustar-la segons el nombre de comarques de la ruta que, a la vegada, formen part de la regió estudiada; pot ser un exercici complementari interessant la discussió sobre quina fóra la fórmula adient.

PROPOSTA DIDÀCTICA NÚM 3: "Visió de conjunt"

Primera Fase:

Dividir la classe en sis grups i assignar-los un tema sobre el qual hauran d'estudiar i recollir informació. Es pot fer un debat per tal de decidir quins temes, però poden coincidir amb aquells que figuren a la "Guia Temàtica", especialment: Hidrografia i Relleu, Clima i Vegetació, Història (Catalunya Vella i Nova), Comunicacions i Urbanització, Indústria i Mineria, Divisió Territorial i Regions (en el cas que no s'hagi fet la proposta núm. 2 anterior).

Segona Fase: (Una sessió de classe)

Jugar fent servir l'opció de joc normal fins a esgotar totalment el procés: 45 dies de viatge o 30 minuts reals de jugada. Una vegada finalitzat, cada grup realitzarà, dividint tasques entre el grup, les següents activitats:

a) omplirà un mapa indicant el major nombre possible de comarques i de capitals de comarca.

b) redactarà un informe, que recollirà la informació més significativa del tema que han estudiat. Aquestes activitats seran corregides per altres grups.

L'avaluació-puntuació de l'activitat serà una fórmula que reculli el nombre de comarques recorregut, el temps figurat de viatge, el nombre de comarques i de capitals ben ubicades al mapa i l'informe temàtic; pot ser un exercici complementari interessant la discussió sobre quina fóra la fórmula adient.

PROPOSTA DIDÀCTICA NÚM 4: Canvi de dades.

a) Canvi dels itineraris: noves rutes segons el tema d'estudi de l'assignatura, o bé segons els interessos dels respectius grups. Es poden suggerir: La Immigració, Els Problemes Medi-ambientals, Festes, Parcs Naturals, Esports.

b) Canvi de dades:

-- Substituir-ne algunes per altres de més significatives i més exactes.

-- Substituir-les per informacions temàticament homogènies. Exemples: Literatura (autors, argument d'obres...), Història (personatges, accions...). Segurament aquesta possibilitat també implica la modificació dels itineraris.

Aquestes activitats de modificació es poden realitzar en tres fases:

Primera Fase:

Debat i discusió sobre els canvis a fer i distribució del treball entre els diferents grups.

Segona Fase:

Recerca bibliogràfica i documental. Anàlisi i avaluació de les dades del professor i/o dels altres companys.

Tercera Fase:

Entrada de dades a l'ordinador. Cal recordar que, per l'estructura del programa, no es pot fer en paral.lel la modificació d'un mateix tipus de dades (Relleu acotat, Itineraris, Dades de la comarca, Guia temàtica): es pot assignar a cada grup un arxiu, encara que la seva llargada sigui molt desigual (o bé un arxiu molt extens a més d'un grup, sempre que treballin seqüencialment sobre el mateix disquet o disc dur).
Finalment cal unificar en un sol disc tots els nous arxius.

PROPOSTA DIDÀCTICA NÚM. 5: Diversos

Un:
Representar sobre un mapa les diferents rutes del joc, fent servir colors o trames diverses.

Dos:
Estudiar els mapes de Relleu, Clima i Vegetació per tal d'obtenir conclusions que relacionin aquests tres aspectes.
Recollir informació sobre la desforestació per incendis (o altres causes) en els últims anys i avaluar la importància que pot tenir sobre els elements a què ens estem referint.

Tres:
Assenyalar sobre un mapa en blanc les ciutats que tenen una població més gran de 25.000 habitants.
Relacionar aquest mapa amb els mapes de mitjans de comunicació i de sectors productius per tal de veure les possibles connexions o desfasaments.

Quatre:
Complementar el mapa de ciutats anterior amb la informació sobre el tipus de poblament (Urbà, Rural, Intermedi), marcant aquelles comarques que sobrepassen el 40% en algun d'aquests tipus (de manera semblant al mapa de Sectors Productius).
Relacionar-ho amb la informació sobre el Creixement demogràfic, fent una previsió sobre la població al voltant de l'any 2.000.

Cinc:

Localitzar i assenyalar sobre un mapa en blanc els llocs amb problemes medi-ambientals, especialment els següents: Retrocés i salinització del delta i aiguamolls, explotacions mineres de carbó a cel obert, indústria paperera, centrals tèrmiques de carbó, centrals nuclears, volcans en perill, contaminació urbana, contaminació industrial diversa (especialment petroquímica), abocadors, desforestació,...
Relacionar-ho amb les conclusions i els elements referits en el punt tres anterior.

DIFICULTATS, VALORS EDUCATIUS

Excés de precipitació a l'hora de donar la resposta ja que no hi ha opció a donar-ne una altra: es potencia la reflexió i la cura en la presa de decisions, fugint de la precipitació poc madura.

Que el nombre de característiques que el programa ofereix sobre cada comarca (dues d'ordinàries i tres dels ajuts) resulti insuficient. Cal recórrer a la resta d'informacions i ajudes, per tal de relacionar coneixements i deduir una resposta probable.

També pot representar una dificultat el fet que alguns ajuts especials només es puguin consultar una sola vegada. Cal saber dosificar-los, recorrent-hi només quan són imprescindibles.

Haver escollit un nivell de dificultat no adequat a les seves possibilitats.

4 DOCUMENTACIÓ PER A L'ALUMNE

4.1 RUTES I REGIONS

REGIÓ	n	DESPOBLADA	FLUVIAL	TURÍSTICA	TÈXTIL	VI	CEREAL	MONESTIRS	NEU	INDÚSTRIAL
BARCELONA	4			X	X			X		X
GIRONA	2			X					X	
TARRAGONA	2					X		X		
REUS	4		X			X	X	X		
TORTOSA	1		X							
VIC	3	X			X				X	
MANRESA	5	X			X		X	X		X
LLEIDA	2		X				X			
TREMP	3	X	X						X	

COMARCA	CAP DE COMARCA	REGIO	EXTENSIO	POBLACIO	CREIX.	CIUTAT	% Població URBANA	RURAL
VALL D'ARAN	VIELLA	IX	620	5755	12.30	NAUT	0	50.10
VALLÈS ORIENTAL	GRANOLLERS	I	814	220915	16.30	MOLLET	59.30	5.40
VALLÈS OCCIDENTAL	SABADELL	I	619	626376	9.60	TERRASSA	95.60	.90
URGELL	TÀRREGA	VIII	679	35727	.10	AGRAMUNT	31.60	44.50
TERRA ALTA	GANDESA	V	740	13725	-1.80	BATEA	0	64.30
TARRAGONÈS	TARRAGONA	III	345	155084	12.40	VILASECA-SALOU	83.80	7.20
SOLSONÈS	SOLSONA	VII	972	10950	-3.30	ST.LLORENÇ	0	41.20
SELVA	S.COLOMA DE FARNERS	II	995	87092	8.60	BLANES	25	11.60
SEGRIÀ	LLEIDA	VIII	1469	171379	4	MOLLERUSA	63.80	18.70
SEGARRA	CERVERA	VIII	720	17435	-1.70	GUISSONA	0	47.70
RIPOLLÈS	RIPOLL	VI	1031	32941	-.30	ST.JOAN ABADESSES	37.10	17.30
RIBERA D'EBRE	MORA D'EBRE	IV	825	24717	2.70	FLIX	0	41.60
PRIORAT	FALSET	IV	517	10515	6	CORNUDELLA DE MONTSANT	0	74.50
PALLARS SOBIRA	SORT	IX	1355	5493	-10.90	SORT	0	100
PALLARS JUSSA	TREMP	IX	1717	18796	-1.50	LA POBLA DE SEGUR	0	35.70
OSONA	VIC	VI	1191	111796	7.50	MANLLEU	50.70	20.30
NOGUERA	BALAGUER	VIII	1841	46352	-1.30	ARTESA DE SEGRE	27.80	38
MONTSIÀ	AMPOSTA	V	660	50554	2.10	ST.CARLES DE LA RÀPITA	50.10	7.30
MARESME	MATARÓ	I	397	260434	9.70	PREMIÀ DE MAR	86.70	3.30
GIRONÈS	GIRONA	II	838	141212	8.10	SALT	70.10	13.30
GARROTXA	OLOT	II	734	46338	1.60	SANT JOAN LES FONTS	56.30	26.90
GARRIGUES	BORGES BLANQUES	VIII	840	22814	-2.20	JUNEDA	0	43.20
GARRAF	VILANOVA I LA GELTRÚ	III	261	73683	9.30	SITGES	94	2.80
CONCA DE BARBERÀ	MONTBLANC	IV	638	18453	-.80	L'ESPLUGA DE FRANCOLÍ	0	35.60
CERDANYA	PUIGCERDÀ	VI	546	12472	-4.50	BELLVER DE CERDANYA	0	49.70
BERGUEDÀ	BERGA	VII	1182	42047	3.69	GIRONELLA	33	31
BARCELONÈS	BARCELONA	I	155	2527872	2.10	L'HOSPITALET DE LLOBREG	100	0
BAIX PENEDÈS	EL VENDRELL	III	264	31133	8.70	CALAFELL	40.50	29
BAIX LLOBREGAT	SANT FELIU DEL LLOBREGAT	I	474	525097	11.30	S.BOI DE LLOBREGAT	93.40	1
BAIX EMPORDÀ	LA BISBAL	II	700	84509	6.30	PALAFRUGELL	52.70	18.40
BAIX EBRE	TORTOSA	V	1037	67937	.40	DELTEBRE	62.70	8.10
BAIX CAMP	REUS	IV	674	122004	10.40	CAMBRILS DE MAR	76.90	9.40
BAGES	MANRESA	VII	1295	152675	1.60	SALLENT DE LLOBREGAT	43.90	7.20
ANOIA	IGUALADA	VII	893	79294	7.50	VILANOVA DEL CAMÍ	40.20	16
ALT URGELL	LA SEU D'URGELL	IX	1447	19227	2.90	OLIANA	52.40	36.50
ALT PENEDÈS	VILAFRANCA DEL PENEDES	III	515	64627	6.90	SANT SADURNI D'ANOIA	39.90	25
ALT EMPORDA	FIGUERES	II	11342	84407	4.30	ROSES	38	33.60
ALT CAMP	VALLS	III	548	33689	6	ALCOVER	57.80	32

(Padró de 1983)

Municipis de: més de 10000 hab / menys de 2000 hab

Font: DIPUTACIO DE BARCELONA _Xifres Catalunya_ 1985

4.3 **POBLACIONS GRANS: més de 25.000 habitants**

CIUTAT	COMARCA	REGIO	POBLACIO
BARCELONA	BARCELONÈS	I	17549000
HOSPITALET DEL LLOBREGAT	BARCELONÈS	I	294003
BADALONA	BARCELONÈS	I	227744
SABADELL	VALLÈS OCCIDENTAL	I	184943
TERRASSA	VALLÈS OCCIDENTAL	I	155360
SANTA COLOMA DE GRAMENET	BARCELONÈS	I	140588
TARRAGONA	BARCELONÈS	III	111689
LLEIDA	SEGRIÀ	VIII	109573
MATARÓ	MARESME	I	96467
CORNELLA	BAIX LLOBREGAT	I	90956
GIRONA	GIRONÈS	II	87648
REUS	BAIX CAMP	IV	80710
SANT BOI	BAIX LLOBREGAT	I	74550
MANRESA	BAGES	VII	67014
EL PRAT	BAIX LLOBREGAT	I	60139
CERDANYOLA	VALLÈS OCCIDENTAL	I	51173
GRANOLLERS	VALLÈS ORIENTAL	I	45300
ESPLUGUES	BARCELONÈS	I	45034
VILANOVA I LA GELTRÚ	GARRAF	III	43560
RUBÍ	VALLÈS OCCIDENTAL	I	43532
VILADECANS	BAIX LLOBREGAT	I	43222
SANT FELIU DEL LLOBREGAT	BAIX LLOBREGAT	I	37849
MOLLET	VALLÈS ORIENTAL	I	35494
SANT ADRIÀ DEL BESÒS	BARCELONÈS	I	35052
GAVA	BAIX LLOBREGAT	I	33456
IGUALADA	ANOIA	VII	31451
TORTOSA	BAIX EBRE	V	31445
SANT CUGAT	VALLÈS OCCIDENTAL	I	31184
FIGUERES	ALT EMPORDÀ	II	30532
VIC	OSONA	VI	30057
BARBERÀ	VALLÈS OCCIDENTAL	I	28679
RIPOLLET	VALLÈS OCCIDENTAL	I	26009
MONTCADA I REIXAC	VALLÈS OCCIDENTAL	I	25582
SANT JOAN DESPÍ	BAIX LLOBREGAT	I	25292
VILAFRANCA DEL PENEDÈS	ALT PENEDÈS	III	25020

Font: J. LORMAN i i. PLANAS. Geografia de Catalunya Ed.Claret

4.4 MAPES TEMÀTICS

Tot seguit presentem una sèrie de mapes amb informació variada, així com uns altres en blanc per tal que els alumnes puguin realitzar diferents exercicis d'ubicació.
Les fonts de procedència d'aquests mapes són les següents:

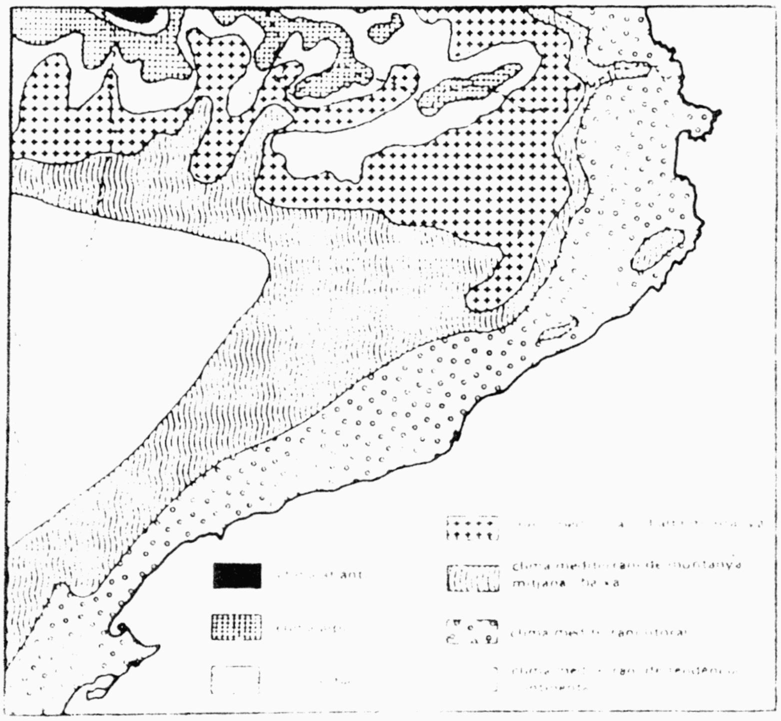
Relleu i Rius : R. LATORRE .Catalunya. Resum Geogràfic, Ed. Barcino 1977

Clima, Xarxa de Comunicacions, Zones de Vegetació i Sectors Productius Predominants:

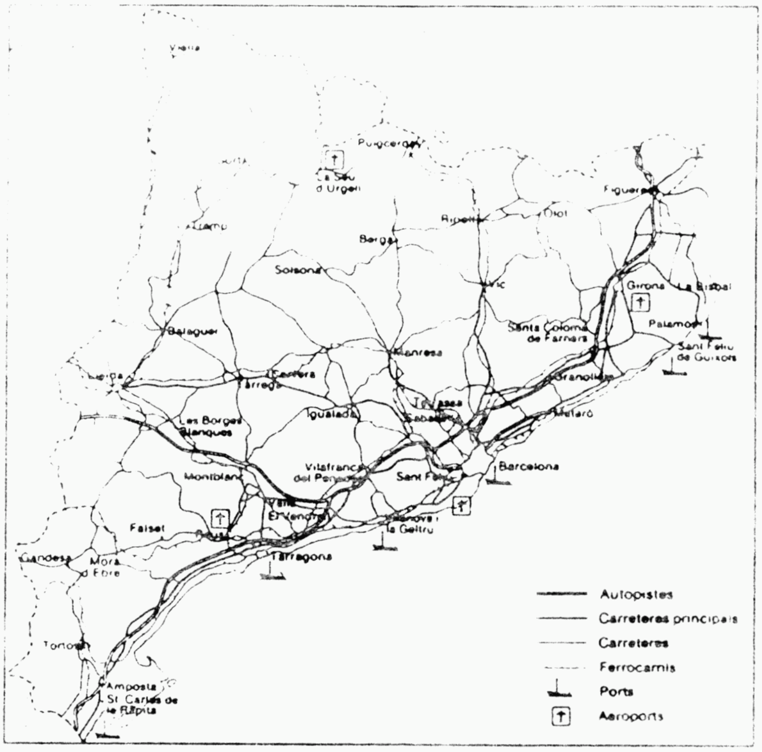
J. LORMAN i i. PLANAS. Geografia de Catalunya, Ed. Claret. 1983

RELLEU I RIUS

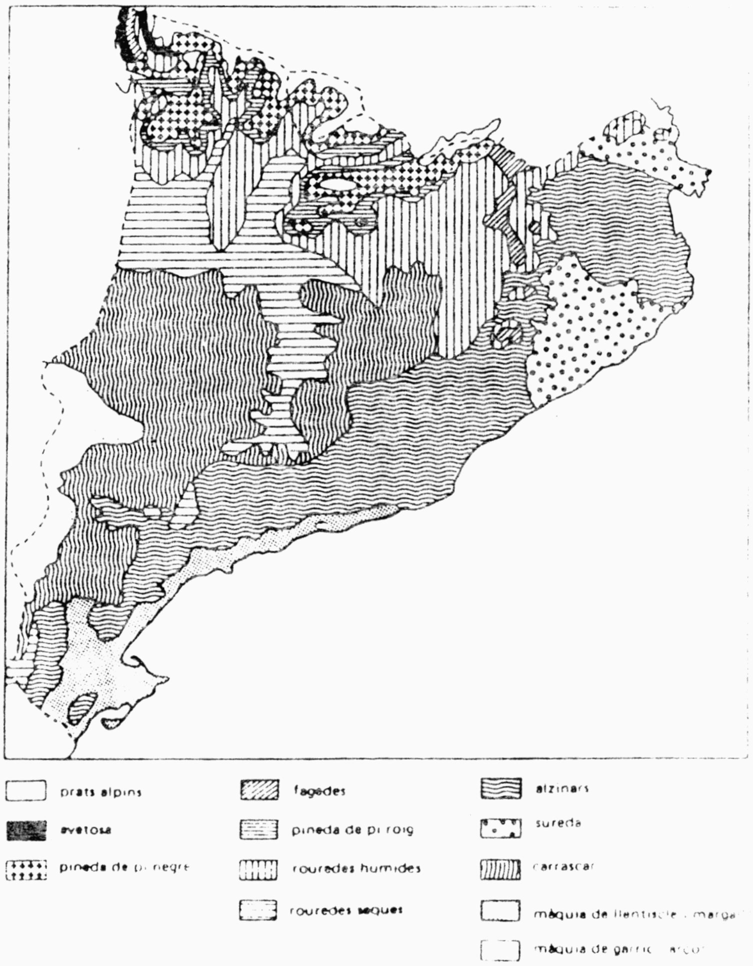
CLIMA



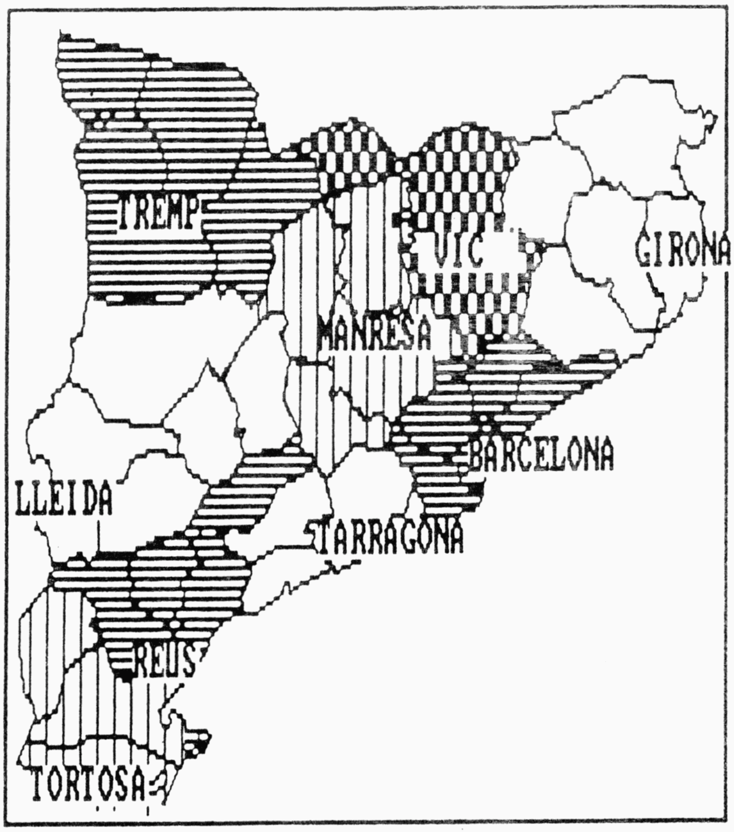
LA XARXA DE COMUNICACIONS



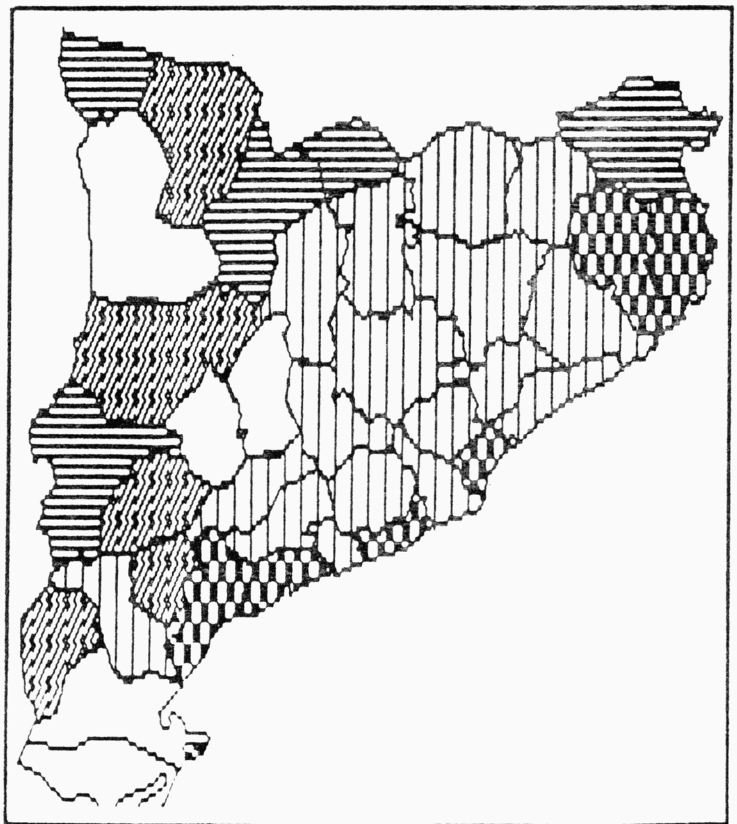
ZONES DE VEGETACIO



REGIONS



SECTORS PRODUCTIUS PREDOMINANTS



40% o més de Sector Primari

40% o més de Sector Secundari

40% o més de Sector Terciari

35% o més dels Sectors Secundari i Terciari

35% aproximat del tres Sectors

FULL D'ACTIVITATS

5 <u>CANVI DE DADES</u>

Una part important de les dades que componen el programa poden ser modificades fàcilment pel professor. Això permet crear variacions que responguin a objectius pedagògics diversos o actualitzar algunes de les dades.

Cal tenir present que el disc inclou arxius qualitativament diferents:

a: El programa, els arxius informatius i els gràfics; així com el programa que permet els canvis, anomenat CANVI.COM. Tots aquests no està previst que siguin modificats.

b: Les dades de text i un arxiu gràfic que sí que són susceptibles de modificació;

OBSERVACIONS IMPORTANTS

Fer una còpia de seguretat del disc, per poder salvar una versió correcta del programa en cas d'errors o problemes de qualsevol tipus durant el procés de modificació.

Els canvis es fan sobre els arxius ja existents, rectificant-los, parcialment o total; per tant el programa/l'opció CANVI s'ha d'executar tenint a la unitat activa el disc del programa.

DADES MODIFICABLES:

Les dades modificables són de tres grups :

A) Informacions definitòries de cada comarca, 10 característiques per a cada una de les 38 comarques.

B) Rutes en què s'agrupen les comarques i que constitueixen els 9 nuclis del joc. Aquí es pot variar: el nom de la ruta, l'explicació general sobre el conjunt de la ruta, i les comarques que la componen, fent ,així, rutes noves. Aquesta darrera possiblitat (fer noves rutes) implica necessàriament rectificar com correspongui les gràfiques de Relleu.

C) Ajudes complementàries que formen la 'Guia Temàtica'. Són 10 i es pot modificar tant el contingut com el tema... Un aspecte fonamental per aconseguir l'adequació dels canvis és la correcta corespondència de cada comarca amb un número de control. A continuació les presentem i recomanem que es faci una còpia en paper per a tenir-ho present al llarg de tot el procès.

Comarca	nº de control	Comarca	nº de control
ALT CAMP	:10	ALT EMPORDÀ	: 5
ALT PENEDÈS	:11	ALT URGELL	:34
ANOIA	:25	BAIX LLOBREGAT	: 0
BAIX CAMP	:15	MONTSIÀ	:20
BAIX EMPORDÀ	: 6	BAIX PENEDÈS	:12
BAGES	:26	BARCELONÈS	: 1
BERGUEDÀ	:27	CERDANYA	:22
CONCA DE BARBERÀ	:16	GARRAF	:13
GARRIGUES	:29	GARROTXA	: 7
GIRONÈS	: 8	MARESME	: 2
BAIX EBRE	:19	NOGUERA	:30
OSONA	:23	PALLARS JUSSÀ	:35
PALLARS SOBIRÀ	:36	PRIORAT	:17
RIBERA D'EBRE	:18	RIPOLLÈS	:24
SEGARRA	:31	SEGRIÀ	:32
SELVA	: 9	SOLSONÈS	:28
TARRAGONÈS	:14	TERRA ALTA	:21
URGELL	:33	VALLÈS OCCIDENTAL	: 3
VALLÈS ORIENTAL	: 4	VALL D'ARAN	:37

El programa demanarà el número del registre a modificar. En tots el casos el primer registre és el 0; per tant l'última comarca tindrà el núm. 37, l'última ruta el núm. 8 i l'última informació temàtica el 9. A cada registre hi ha 16 apartats; el primer també té el número 0 i sempre és la paraula definitòria del registre.

L'apartat 0 de cada registre de l'arxiu 'Comarque.dad' no és modificable, ja que això alteraria el funcionament correcte del programa en assignar un nom o un lloc d'ordre que no reconeixeria el programa.

L'apartat 0 de cada registre de l'arxiu 'Rutes.dad' convé que contingui la paraula "ruta" seguida de l'adjectiu que correspongui (p.e. RUTA INDUSTRIAL)

L'apartat 0 de cada registre de l'arxiu 'Compleme.dad' convé que no sobrepassi els 22 caràcters, (exemple CLIMA I VEGETACIO). Cada apartat té un màxim de 128 caràcters per a escriure informació. L'amplitud de 'Compleme.dad' (ajudes complementàries) convé que no sobrepassi els 12 apartats, per tal que puguin cabre bé en una pantalla.

La informació de 'Comarque.dad' (dades de cada comarca) només serà tinguda en compte si està compresa entre els apartats 3 i 12.

La informació de 'Rutes.dad' (explicació de cada ruta) només serà tinguda en compte si està compresa entre els apartats 0 i 8. La definició de quines comarques componen la ruta es fa a partir de l'apartat nº9 . Aquest i els successius fins el 15 han de contenir els números identificatius de cada comarca (un número de comarca per a cada apartat).

No hi ha cap problema informàtic en què una comarca pertanyi a més d'una ruta; això és una decisió que el professor que fa els canvis ha de prendre.

Cal recordar que aquests números a què ens referim són els d'ordre exposats més amunt.

Alterar la composició de les comarques d'una o més rutes implica necessàriament la modificació de l'arxiu 'Relleu.dad' que és gràfic. S'ha de prémer l'opció corresponent del menú de CANVI, la qual demanarà quina ruta (de la 0 a 8) volem modificar i després el nombre de comarques que la componen (fins a 7). I per a cada comarca l'altitud sobre el nivell del mar de la capital així com la distància a l'origen. Entenem que la capital de la primera comarca és a l'origen (per tant, la distància a l'origen és 0) i les altres distàncies s'hi refereixen.